

„Daję głowę” jest lekką i pełną humoru grą towarzyską rozgrywaną w tle innych wydarzeń, takich jak wieczorne spotkanie, wspólny obiad, czy nawet podczas innej gry!

ABSOLUTNIE ODRADZAMY
CZYTANIE KART PRZED ROZGRYWKĄ!



PRZYGOTOWANIE

Rozdajcie grającym po jednej karcie, a pozostałe karty odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne. Ustalcie czas trwania gry, na przykład „No to kończymy o 21.30”. Ze swojej strony zalecamy rozgrywkę dwugodzinną.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się realizując indywidualne zadania oraz demaskując innych graczy w trakcie realizacji przez nich ich zadań. Gracz traci natomiast punkty za niewypełnione zadania oraz nieudane próby zdemaskowania.

1. Realizacja zadania

Na każdej karcie widnieją trzy zadania, które gracz powinien zrealizować w sposób niezauważalny dla pozostałych graczy.

Na przykład: „Wypij dużą szklankę wody”, „Wyraź głośny aplauz”, „Zainicjuj temat o zapasach w stylu klasycznym”... Każde zadanie musi zostać wykonane przy świadkach. Gdy gracz zrealizuje zadanie musi jeszcze odczekać przynajmniej 30 sekund nim ogłosi ten fakt pozostałym graczom. Zyskuje wtedy punkty wskazane w zadaniu (liczba w nawiasie).



2. Zdemaskowanie gracza

Jeśli gracz uważa, że inny gracz właśnie realizuje swoje zadanie może go ZDEMASKOWAĆ. W tym celu musi głośno powiedzieć „Daję głowę...” I ujawnić jakie to zadanie. Na przykład, „Daję głowę, że wypicie mleka jest twoim zadaniem”. Jeśli przypuszczenie zostało sformułowane w miarę celnie, tak jak w zaprezentowanym przykładzie, gracz otrzymuje 2 punkty, a osoba zdemaskowana nie otrzymuje żadnych punktów. Jeśli jednak próba okazała się nieudana, niedoszły demaskator traci 1 punkt.

KONIEC GRY

Po upływie ustalonego czasu gracze podliczają zdobyte punkty i odejmują po 1 punkcie za każde zadanie, którego nie zrealizowali. Lepiej jest zatem podjąć się zadania i zostać zdemaskowanym niż stracić punkt nie próbując wcale. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

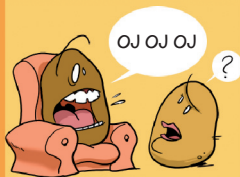
PROWADZENIE PUNKTACJI

Użyjcie czegokolwiek, co uważacie za stosowne, aby odnotowywać zdobywane na bieżąco punkty. Mogą to być żetony, kawałek

papieru, lub po prostu dobra pamięć...

STRATEGIA

Zachęcajcie współgraczy do używania niestandardowych gestów. Sprowokuje to błędne próby demaskowania i tym samym spotęguje zabawę.



Doświadczeni gracze

Litery na kartach (A, B, C, D, E) pomagają dobrać zestawy kart na kolejne rozgrywki w tym samym gronie. Podczas pierwszej rozgrywki użycie kart A, podczas drugiej kart B itd. W ten sposób zadania nigdy się nie powtórzą. Sugerujemy, aby w sytuacji gdy gracz rozpozna zadanie z innej rozgrywki nie demaskował realizującego go gracza.

Sytuacje wyjątkowe

Może się zdarzyć, że w określonych warunkach zadanie na



karcie gracza jest niemożliwe do wypełnienia, na przykład, musi on wypić mleko, gdy tymczasem nigdzie w okolicy nie ma ani mleka, ani sklepu. W takich przypadkach kartę należy wymienić na inną. Niniejsza gra to przede wszystkim zabawa, dlatego prosimy o uszanowanie swojego i cudzego zdrowia, bezpieczeństwa oraz godności w każdym momencie jej trwania.



Licencjonowane gry
Scorpion Masqué